

紙芝居の創作

―平成二十八年年度 保育学科「国語」の実践報告―

Creation of Picture-Story Show

山村 仁 朗

(総合文化学科)

キーワード：紙芝居 創作

1 はじめに

昨年度、本誌において平成三十年年度、本学保育学科の二年生科目「国語」で行った俳句創作の実践報告を行った。本稿では、平成二十八年年度の同科目で行った紙芝居創作についての実践報告を行う。

「国語」は全八回、一単位の授業であり、保育教育における言葉への理解力を養うことを目的としている。受講生は五名。

この授業は私にとって、保育士・幼稚園教諭を目指す学生に向けて行う初めての機会であった。言葉への理解力の向上とともに、文学的なことを教えようと考えた。初めの二回は児童文学の概説、児童文学の歴史について講義した。しかし、受講生は難しそうな顔をしたり、つまらないそうにしたり、眠そうな様子であったり、有益な授業になっていないと感じた。

三回目の授業では、自分の好きな絵本のポップを作るところを試みた。そうすると、こちらから指導・指示を特にしなくても受講生たちは嬉々として、どんどん作業を進めていく。想像していたより遙かに立派なものが出来上がった。

保育学科の学生の長所は活動的であるところにある。その長所を活かして授業を行い、そこに文学的な観点や言葉の大切さ・面白さを考え感じさせる授業はできないか。そうして辿り着いたのが紙芝居作りである。紙芝居の創作に残りの五回の授業を当てることにした。

本稿はその五回（「国語」第四回～第八回）の授業の実践報告である。

2 授業の概要

テキストは適宜プリントを配布した。内容は次のとおりである。

- 第四回 童話の寓話性
- 第五回 紙芝居の歴史／物語の場面構成
- 第六回 構成の発表
- 第七回 物語の校正／下絵
- 第八回 色付け／完成

以下、第四回～第六回を中心に各回の内容を報告する。

3 各回の内容

3・1 第四回 童話の寓話性

童話の寓話性を考えることから始めた。

童話には寓話性がある。寓話とは教訓や風刺を述べるために書かれた短い話のことである。その童話に含まれる教訓のことを寓話性と呼ぶことにする。

童話は単に子どもを寝かしつけるために読まれるものではない。こういうことをすることはいいことだね、そういうことをするといけないういよ、そのようなことを子どもたちに教えるために、読まれ続けるのである。

ここでは、「赤ずきん」を題材として取り上げた。「赤ずきん」を題材に取りあげた。私たちが小さいころから読み聞かされ慣れ親しんでいるものはグリム作のものである。そのグリム作品とは別に、フランスの詩人シャルル・ペロー（一六二六—一七〇三）が作った「赤ずきん」がある。

ペローのものも展開は同じだが、話が少し短い。赤ずきんが狼に食べられたところで話が完結する。

赤頭巾ちゃんは、着ているものをぬいで、ベッドに入りましたが、ねまきを着たおばあちゃんの様子を見て、すっかりおどろきまじった。

「おばあちゃん、おばあちゃんは何て大きな手をしてるの？」

「おまえをできるだけ上手にだっこするためさ」

（中略）

「おばあちゃん、何て大きな歯をしてるの？」

「おまえを食べるためさ」

こう言いながら、この悪いオオカミは、赤頭巾ちゃんにとびかかって、食べてしまいました。（ペロー「赤ずきん」）

何とも後味が悪く、子どもを寝かしつけるためには逆効果かもしれない。

しかし、寓話性について考えると、少し印象が変わってくる。この作品からは寓話性が読み取りやすい。知らない人の言うことを信じてはいけない、人の言うことをむやみに信じてはならないというあたりであろうか。

一方のグリムの「赤ずきん」では最後に赤ずきんが救出されオオカミが痛い目を見る。そのため、読んだ後の後味が悪いということはない。しかし、寓話性が読み取りにくい。受講生に考えさせるが、窮地に陥っても最後には何とかなるというようなことになる。これは教訓とは言い難い。

加えて、二つの「赤ずきん」の成立の前後関係の仮説を立てることができるということ述べた。

童話とは子どもたちの精神的な成長を促すものであり寓話として成

立したものである。そのように考えると、二つの「赤ずきん」には次のような関係を考えることができる。

「赤ずきん」は元々寓話性の高いペロー作の形で成立した。しかし、それでは子どもたちには余りに恐ろしい話となり熱心に話を聞かない。そのため、赤ずきんが救出されることを付け加え、ハッピーエンドとなるグリム作品が誕生し、こちらが一般的となり現在に至っているという仮説である。

このように同じ話であつても、どのように完結するかによつて寓話性が大きく変化することがある。それだけ、話の結び方は重要なのである。

但し、完結の仕方が違つたと寓話性が必ず異なつてくるというわけでない。例えば、「浦島太郎」の寓話性とは時というものはあつという間に過ぎ去つてしまふとか、だから時は大事にしないとイケないとか、そういうったものであろう。最後の場面で太郎が玉手箱を開けて一度に歳を取る。その最後の場面が無い「浦島太郎」が存在すると仮定してみよう。その作品の寓話性とは何か。それは私たちが知っている「浦島太郎」の寓話性と変わりが無いのではないか。最後の場面があることで寓話性がより鮮明になるとは言えるだろうが、寓話性が変化することはない。

受講生との討議の結果、この授業での紙芝居には積極的に寓話性を盛り込むことにした。

3・2 第五回 紙芝居の歴史／物語の構成

(1) 紙芝居の歴史

第五回の前半では野坂悦子「紙芝居とはなにか」を用いて、紙芝居の歴史を説明した。²

- ・紙芝居は日本で誕生した。
- ・一九三〇年ごろ街頭紙芝居として誕生する。
- ・その後今井よねや高橋五郎によつて紙芝居の出版がなされる。
- ・一九三八年に松永健哉・青江舜二郎らによつて「日本教育紙芝居協会」が設立される。

・一九四八年に佐木秋夫・稲庭桂子らによつて「民主紙芝居人集団」ができる。

・一九六〇年ごろからテレビの普及で街頭紙芝居が衰退し始める。

・一九九〇年代に東南アジアでも紙芝居が広まる。

・演じ方も含め二〇〇〇年以降も国内外で紙芝居が進化している。

また、紙芝居は「紙＋芝居」という語構成を持つており、あくまで芝居であること、従つて紙芝居が成立するには読み手と聞き手と最低二人必要であり読み手は役者として作品を演じなければならないことを述べた。その点で、読んで理解することが一人でき、演じる必要のない絵本とは異なることもなることも述べた。

(2) 物語の場面構成

いよいよ紙芝居の話を作っていく番である。

本来ならばいくつかの紙芝居の内容を検討し、話の展開や寓話性や登場人物などを考えて話を少しずつ書いていき、校正を重ねながらオリジナルの話を制作すべきなのかもしれない。

しかし、僅か五回で紙芝居を完成させるには、時間が足りない。また、受講生たちも紙芝居の話を作ったことがないらしく、どのように書き始めればよいかわからないという。そのため、物語の場面構成について考えることから、話しづくりを始めた。

紙芝居や童話に限らず、一つの文学作品は場面からいくつかに分けることができる。例えば「桃太郎」の場合、次の七つの場面から構成されている。

- Ⅰ 導入
- Ⅱ 桃太郎登場1 桃との遭遇
- Ⅲ 桃太郎登場2 桃太郎誕生
- Ⅳ 鬼退治へ出発
- Ⅴ きびだんごと犬・猿・雉の登場
- Ⅵ 鬼退治
- Ⅶ 結末

ⅡとⅢについては、おばあさんが川で桃と遭遇する場面と、家に持ち

帰って桃を持ち帰り中から桃太郎が出てくる場面との二つに分けてある。

話を一から書いていくことは難しい。しかし、あらかじめ一つの話をいくつかの場面に分けておいて、その一つ一つの内容を具体化していく方が作業をしやすい。そして、それらを最終的に一つの話としてまとめるのである。

受講生たちも具体的に何をすればよいか分かりやすいということであつたので、その方法を採用することにした。

今回は上記の「桃太郎」の場面構成を用い、主人公を「りんご」「みかん」「栗」「バナナ」などの他の果物に変更して、話を構成することにした。それを次回までの課題とした。

果物の桃には桃に対する私たちの印象がある。りんごやみかんにもそれぞれ印象がある。主人公を変更することで、どのように主人公が登場し、きびだんごが何に変化し、犬・猿・雉がどのような動物になるか。それを考えることで、「桃太郎」にも話の構造があるということが見えてくると思う。

3・3 第六回 構成の発表

課題にしておいた構成の発表を行った。

私の意図を汲んでくれたようで、それぞれの話に個性が出ていた。みかんを主役にした話では暖かい地域が舞台となり、ぶどうの話では主人公が複数登場するという具合である。

五つの作品について受講生たちと話しあう中で、さつまいを主人公にした「いもたろう」を紙芝居にすることとなった。

「いもたろう」のことに入るまえに、一つ面白く感じたことを紹介しておきたい。

受講生たちの五つの作品のうち、四つは日本を舞台としており「昔々」で話が始まる。しかし、残りの一つは少し違った。「栗（マロン）」を主人公にしたその話は現代の話になっており、電話もあればテレビも出てくる。しかも、舞台はヨーロッパやアメリカを思わせる西洋が設定されていた。主人公は「パパ」「ママ」と両親のことを呼んでいる。

その発表を聞いて、私たちは大いに笑った。それとともに、日本以外を舞台にしていることに感心した。

日本のおとぎ話は大体「昔々」「今は昔」で始まる。西洋のおとぎ話は「まだ動物が口を利いていた時に」「ベルトが糸を紡いでいた時に」のように始まる。ともに舞台を過去に設定するための装置となっている。そのことについて、芥川龍之介は「お伽噺の中に出て来る事件は、いずれも不思議な事ばかりである。だからお伽噺の作者にとつては、どうも舞台を今にするのは具合が悪い。絶対に今ではならんと云うことはないが、それよりも昔の方が便利である」「そこで予め前へ「昔々」とくっ附けたのである」と述べる。

さらに、芥川は自身の執筆活動も同様であり、あるテーマの小説を書く際にそのことを最も力強く表現するためにある異常な事件が必要になった場合を仮定する。そのうえで、「その場合、その異常な事件なる

ものは、異常なだけそれだけ今日この日本に起った事としては書きこなし悪い、もし強て書けば、多くの場合不自然の感を読者に起させて、その結果折角のテエマまでも犬死をさせる事になってしまう」という。そして、そのことを回避する手段について次のように述べる。

昔か（未来は稀であろう）日本以外の土地か或は昔日本以外の土地から起った事にするより他はない。³（傍点・本稿著者）

学生たちが作ってきた話の構成はいずれも私たちが生活している日常「今、ここ」から離れる仕掛けがなされている。「栗（マロン）」を主人公にした話は「ここ（日本）」から舞台を空間的に切り離すという方法を取っていたのである。

「昔々」の意味などを説明することは特にはしなかった。また、学生たちも無意識で行ったのだろう。しかし保育学科の学生たちにとつて、舞台設定についての知識があることよりも、「今、ここ」から離れたところに舞台を設定することを実際に自然と出来ることの方が大切だろう。

3・4 第七・八回 物語の校正／下絵・色付け

「いもたろう」の構成が決まったので、実際に物語を作っていた。何度か校正を行い、話が出来上がった。

下絵や色づけについて、こちらから指示することは何も無い。しかし、

受講生たちは進んで作業を行ってくれた。

そうして、紙芝居「いもたろう」は完成した。

以下に本文を記す。何枚かの絵も適宜、挙げておく。

いもたろう

昔々、あるところにサツマ村という村がありました。

サツマ村ではたくさんの人々が住んでいました。サツマ村の人々は毎日さつまいもを育てており、そのさつまいもを海の向こうに住んでいる人々に売って生活していました。

サツマ村には、たろうという元気な男の子がいました。たろうは

さつまいもが大好きで、毎日たくさん食べ

ていたため、村の人々から「いもたろう」

と呼ばれ、親しまれていました。

「いもたろうは本当にさつまいもがすきだな！」

「うん、何個でも食べられるよー」

サツマ村の隣には「鬼ヶ村」という村があり、そこでは乱暴な鬼が一匹暮らしていました。鬼ヶ村の鬼は、時々サツマ村へやって来ては、畑のさつまいもを食い荒らし、



人々を困らせていました。

「このさつまいもは本当に美味しいな！ ガッハッハッハ！」

ある日、たろうが目覚めると、家の周りに人が集まってザワザワと騒いでいました。

「なんだなんだ？」

たろうが聞くと、村びとは

「昨日、たろうの家のさつまいもを、鬼ヶ村の鬼が食い荒らしちゃったのよ」

と言いました。

たろうはそこで初めて鬼のことを知り、鬼に対する怒りを覚えしました。

しかし、村びとは口々にいいました。

「ずっと続いていたことだから、仕方ないんだよ」

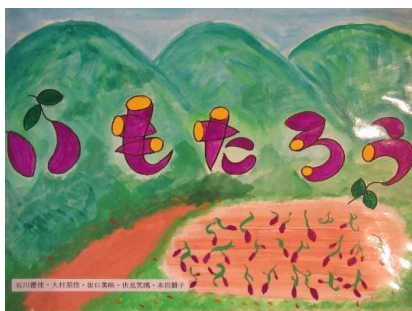
「鬼には適わないもの」

たろうはそれでも、鬼に対する怒りが収まりません。

「どうすれば鬼がさつまいもを食い荒らすのをやめるだろう」

たろうは考えました。

何日かたったある日、たろうは家で飼っている、犬と猫と鶏に手伝ってもらい、サツマ村で育ったたくさんさんのさつまいもを持って鬼ヶ村へ出かけました。





(歌) いもっいもっいもっいぎ、
すすっめー！おにがむらへ行こーよー

♪

鬼ヶ村に着いたたろうは、鬼に出会
いました。そして、さつそく鬼に勝負を
挑みました。

「お前が畑のさつまいもを食い荒らす
鬼だな。おいらと勝負しろ！」

鬼は少し驚きましたが、答えました。

「いいぞ。何で勝負するんだ」

「このさつまいもをどつちがたくさん食べられるか勝負だ。負けたら、
勝った方の言うことを聞くっていうのはどうだ？」

すると、鬼はもつと驚きました。自分

よりも小さい人間の子どもに、大食いで負けるわけがないと思った
のです。

勝負が始まりました。たろうは、ものすごい勢いでさつまいもを
食べ始め、鬼の何倍ものさつまいもを食べ続けました。

「もう食べられないよー！」

鬼は負け、太郎の言うことを聞くこととなりました。

たろうは、鬼に言いました。

「もうサツマ村のさつまいもを食い荒らすな！」

すると鬼は、意外にもたろうの言うことに素直に従いました。たろ

うとの大食い競争でさつまいもを食べ過ぎた鬼は、さつまいもを
たべることが嫌になってしまったのです。

それからはサツマ村のさつまいもを鬼が食い荒らすこともなく
なり、人々は平和に暮らすことができました。

たろうの行動は、いもたろうの伝説として今もサツマ村の人々
に語り継がれています。(終)

鬼がさつまいもを食べ飽きたという話のオチを入っている。寓
話性は無理だと思うことでも挑戦することで道は開ける、初めから諦
めるな、失敗を恐れるなというあたりか。

4 おわりに

この授業を通して感じたことは、こちらの教えるべきことを一方的
に教えるのではなく、学生たちの興味や関心に教員が合わせていく授
業方法があるということである。

保育学科にどのような性格の学生が多いかということや保育学科で
どのような内容の授業がなされているのかを私は知らない。また、私が
教えることの出来ることは私が今まで学んできたことだけである。そ
の両者が互いのことを考慮せずに授業を行ってもなかなか上手くいか
ない。実際、第一回、第二回の授業がそうであった。

だが、考慮し合うことで新しい形の、その授業特有の形式が生まれる

ことがあるのである。それが第四回く第八回である。保育学科の学生たちは無自覚ではあるが文学的な素養をもっているという発見もあった。今後も新しい授業を担当することがあるだろうが、その際はまた受講生たちの特性を考慮しながら授業を行いたい。

紙芝居の創作という初めての試みが私には楽しかった。

¹ 天沢退三郎訳(岩波少年文庫『ペロ―童話集』所収 二〇〇三年十月)

² 野坂悦子「紙芝居とはなにか」(川端有子『児童文学の教科書』所

収、二〇一三年二月、玉川大学出版部)
³ 芥川龍之介「昔」(石割透編『芥川竜之介随筆集』所収、二〇一四年三月、岩波文庫)